

JP2002-123651A

The above document discloses the read of ID information of the card (corresponding to an individual identifying information) and obtaining an input password (corresponding to a common identifying information), and the transmission of ID information and a password to a management unit.

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-123651

(P2002-123651A)

(43)公開日 平成14年4月26日(2002.4.26)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テームコード*(参考)
G 0 6 F 17/60	1 5 4	G 0 6 F 17/60	1 5 4 2 C 0 8 8
	1 4 6		1 4 6 Z 5 B 0 4 9
	4 0 0		4 0 0 5 B 0 5 5
	4 3 0		4 3 0
A 6 3 F 7/02	3 2 9	A 6 3 F 7/02	3 2 9

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 20 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2000-312845(P2000-312845)

(22)出願日 平成12年10月13日(2000.10.13)

(71)出願人 000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(72)発明者 井置 定男

群馬県桐生市宮本町3-7-28

(72)発明者 田口 英雄

群馬県桐生市境野町7-201 株式会社ソ

フィア内

(74)代理人 100096699

弁理士 鹿嶋 英実

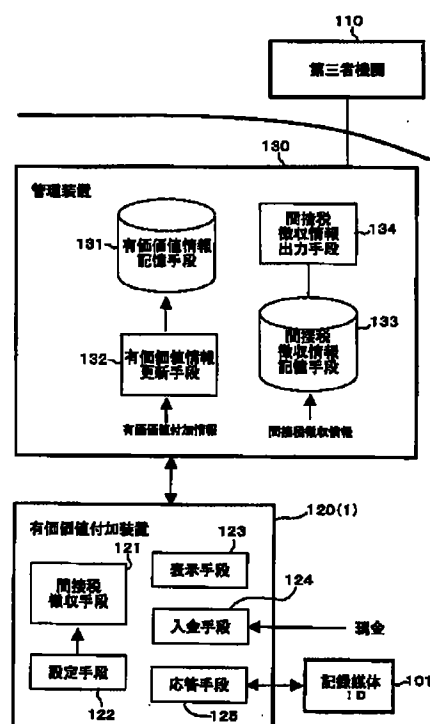
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 間接税徴収システム及び間接税徴収方法

(57)【要約】

【課題】 間接税の的確な徴収が容易に行えるシステムを提供する。

【解決手段】 有価価値を特定する情報を記録したカード101と応答可能な応答手段125と、応答手段125によるカード101との応答に基づいて行われる有価価値付加取引に関連して、カード101で特定される有価価値のデータ、或いは前記有価価値のデータに対して加算されるデータを、間接税相当分だけ減算することによって間接税を徴収する間接税徴収手段121とを設ける。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 有価価値を特定する有価価値特定情報を記録可能な有価価値特定情報記録媒体と応答可能な記録媒体応答手段と、

前記記録媒体応答手段による前記有価価値特定情報記録媒体との応答に基づいて行われる有価価値取引に関連して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、或いは前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータに対して加算又は減算されるデータを、間接税相当分だけ調整することによって間接税を徴収する間接税徴収手段と、

前記有価価値取引と前記間接税徴収手段による間接税の徴収に対応して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ更新を行う有価価値情報更新手段と、前記間接税徴収手段により徴収された間接税の少なくとも徴収税額に関する間接税徴収情報を記憶する間接税徴収情報記憶手段と、

前記間接税徴収情報を出力する間接税徴収情報出力手段とを備えたことを特徴とする間接税徴収システム。

【請求項 2】 前記有価価値取引は、前記有価価値特定情報で特定される有価価値に、入金額に応じた有価価値を加算する有価価値付加取引であり、前記間接税徴収手段は、入金額に応じた間接税相当分を徴収し、

前記有価価値情報更新手段によるデータ更新は、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータに、入金額から前記間接税相当分を差し引いた残額に相当するデータを加算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとするものであることを特徴とする請求項 1 記載の間接税徴収システム。

【請求項 3】 前記有価価値取引は、前記有価価値特定情報で特定される有価価値の一部又は全部を、別形態価値に交換する交換取引であり、

前記間接税徴収手段は、前記交換取引に応じた間接税相当分を徴収し、

前記有価価値情報更新手段によるデータ更新は、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータから、前記間接税相当分と前記交換取引分のデータを減算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとするものであることを特徴とする請求項 1 記載の間接税徴収システム。

【請求項 4】 前記有価価値取引は、間接税の徴収と引き換えに前記有価価値特定情報記録媒体の使用許可を得る使用許可取引であり、

前記間接税徴収手段は、前記使用許可取引に応じた間接税相当分を徴収し、

前記有価価値情報更新手段によるデータ更新は、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータ

から、前記間接税相当分のデータを減算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとするものであることを特徴とする請求項 1 記載の間接税徴収システム。

【請求項 5】 前記有価価値特定情報記録媒体により前記有価価値取引を行う間接税納税者に対して、前記間接税徴収情報を明示する明示手段を備えることを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れかに記載の間接税徴収システム。

【請求項 6】 前記間接税徴収手段が徴収する間接税の税額又は税率を変更可能に設定する設定手段を備えることを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れかに記載の間接税徴収システム。

【請求項 7】 前記有価価値特定情報記録媒体は、前記間接税徴収情報記憶手段とは別個に、前記間接税徴収情報を記録可能であることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れかに記載の間接税徴収システム。

【請求項 8】 遊技媒体又は景品に交換可能な有価価値を特定する有価価値特定情報を記録可能な有価価値特定情報記録媒体を使用して遊技を行うことができる遊技場において、遊技者から間接税を徴収する間接税徴収システムであって、

前記有価価値特定情報記録媒体と応答可能な記録媒体応答手段と、

前記記録媒体応答手段による前記有価価値特定情報記録媒体との応答に基づいて行われる有価価値取引に関連して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、或いは前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータに対して加算又は減算されるデータを、間接税相当分だけ調整することによって間接税を徴収する間接税徴収手段と、

前記有価価値取引と前記間接税徴収手段による間接税の徴収に対応して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ更新を行う有価価値情報更新手段と、前記間接税徴収手段により徴収された間接税の少なくとも徴収税額に関する間接税徴収情報を記憶する間接税徴収情報記憶手段と、

前記間接税徴収情報を出力する間接税徴収情報出力手段とを備えたことを特徴とする間接税徴収システム。

【請求項 9】 前記有価価値取引は、前記有価価値特定情報で特定される有価価値の一部又は全部を、遊技媒体に交換して遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出取引であり、

前記間接税徴収手段は、前記遊技媒体貸出取引に応じた間接税相当分を徴収し、

前記有価価値情報更新手段によるデータ更新は、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータから、前記間接税相当分と前記遊技媒体貸出取引分のデータを減算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータ

10

20

30

40

50

とするものであることを特徴とする請求項 8 記載の間接税徴収システム。

【請求項 10】 遊技媒体又は景品に交換可能な有価価値を特定する有価価値特定情報を記録可能な有価価値特定情報記録媒体を使用して遊技を行うことができる遊技場において、遊技者から間接税を徴収する間接税徴収方法であって、前記有価価値特定情報記録媒体に記録されている有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ更新を伴う有価価値取引の際に、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、又はこの有価価値のデータに加算又は減算されるデータを、遊技設備のデータ処理により間接税相当分だけ調整することによって、前記有価価値特定情報記録媒体を使用する遊技者から間接税を徴収することを特徴とする間接税徴収方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技場などにおいて間接税の的確な徴収が容易に行える間接税徴収システム及び間接税徴収方法に関する。

【0002】

【従来の技術】現在、パチンコ店などの遊技店における遊技提供サービスに対しても間接税である消費税が課税されている。将来は、この消費税の引き上げが予想されており、他の間接税（例えば、遊技税）の導入の可能性もあり得る。しかし、遊技店における間接税の徴収には諸々の課題があり、遊技者が消費税を負担する仕組みが確立されていないのが現状である。特に、遊技機やその周辺設備を含む遊技設備においては、間接税の徴収を考慮した仕組みが、従来は全く備えられていなかった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】このため従来では、遊技者の行為に基づく的確な徴収が必ずしも実現されているとはいえない。遊技店は、税額を計上して納税する以上、遊技提供サービスにおける何れかの場面でその税額分を遊技者に直接的又は間接的に負担させる必要がある。ところが、遊技設備になんら間接税徴収のための機能（間接税を的確に負担させる機能）が備えられていなかった従来では、その負担の方法は、例えば景品交換の交換率の調整や、釘調整などに基づくものとならざるを得ず、場合によっては公平感がなく統一性のないもの（例えば、一部の遊技者に負担が偏ったり、負担率のばらつきが大きいもの）となる恐れがあった。また、遊技店にとっても、そのような不具合の少ない的確な税の徴収が困難でめんどろであるという問題もあった。

【0004】なお、間接税を考慮した遊技機の提案としては、特開平 11-70264 号公報に記載されたものがある。しかし、この公報に開示された間接税徴収の仕組みは、遊技者が、カード発行機において遊技媒体（貸球）を払出するための記録媒体（磁気カード等）を予め消

費税分だけ高額で購入し（例えば遊技媒体 5000 円分のカードを 5250 円で購入し）、遊技機に付設された遊技媒体貸機にこの記録媒体を挿入すると、遊技機側では、予め支払われた消費税分や遊技者により指定された遊技媒体の払出量を考慮して、遊技媒体の払出動作や、記録媒体の残額及び消費税額の表示動作を行うものである。つまり本質的には、遊技媒体貸出の際の遊技者による入金額の増額分で消費税を徴収する方式である。

【0005】このため、カード発行機に 100 円未満の小銭を含むつり銭の返却機能を設けなければならないとともに、遊技者が消費税に相当する小銭を含む入金額（例えば、250 円）を用意したり、小銭を含むつり銭を受け取ったりする必要がある。したがって、カード発行機をソフト的にもハード的にも改造（又は機種変更）する必要や、100 円未満の小銭を管理する負担増が遊技店で発生するとともに、遊技者の利便性が害される問題がある。ちなみに、現状のパチンコ店などでは、100 円を最小単位として、貸球の払出やカードの発行などを行っているため、100 円未満のつり銭の取り扱いは事実上困難である。特に、半端な税率や税額が将来設定された場合には、1 円単位での金銭の出し入れが必要になり、入金額の増額分で消費税を徴収する方式は、実用的に無理がある。そこで本発明は、間接税の的確な徴収が容易に行えるとともに、半端な税率や税額にも容易に対応可能な間接税徴収システム及び間接税徴収方法を提供することを目的としている。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的達成のため、請求項 1 又は 8 記載の発明による間接税徴収システムは、有価価値を特定する有価価値特定情報を記録可能な有価価値特定情報記録媒体（以下場合により、単に記録媒体という）と応答可能な記録媒体応答手段と、前記記録媒体応答手段による前記有価価値特定情報記録媒体との応答に基づいて行われる有価価値取引に関連して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、或いは前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータに対して加算又は減算されるデータを、間接税相当分だけ調整することによって間接税を徴収する間接税徴収手段と、前記有価価値取引と前記間接税徴収手段による間接税の徴収に対応して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ更新を行う有価価値情報更新手段と、前記間接税徴収手段により徴収された間接税の少なくとも徴収税額に関する間接税徴収情報を記憶する間接税徴収情報記憶手段と、前記間接税徴収情報を出力する間接税徴収情報出力手段とを備えたことを特徴とする。なお、請求項 8 記載の発明による間接税徴収システムは、遊技媒体又は景品に交換可能な有価価値を特定する有価価値特定情報を記録可能な有価価値特定情報記録媒体を使用して遊技を行うことができる遊技場において、遊技者から間接税を徴収する間接税徴収システムであ

る。ここで、「有価価値のデータ」は、ゼロ又は負の値となる場合もあり得る。例えば、有価価値特定情報記録媒体であるカードへの金額付加において、発券時のデータがゼロでそこに金額付加される場合や、また、会員に対する信用保証の範囲内で有価価値が貸し出され、この貸し出しに応じてデータが負の値となる場合などがあり得る。

【0007】また、好ましい態様として、例えば請求項2記載のように、前記有価価値取引が、前記有価価値特定情報で特定される有価価値に、入金額に応じた有価価値を加算する有価価値付加取引であり、前記間接税徴収手段が、入金額に応じた間接税相当分を徴収し、前記有価価値情報更新手段によるデータ更新が、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータに、入金額から前記間接税相当分を差し引いた残額に相当するデータを加算して得られるデータ（データが一致していれば計算方法は限定されない。以下同様。）とし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとする構成でもよい。

【0008】また、例えば請求項3記載のように、前記有価価値取引が、前記有価価値特定情報で特定される有価価値の一部又は全部を、別形態価値に交換する交換取引であり、前記間接税徴収手段が、前記交換取引に応じた間接税相当分を徴収し、前記有価価値情報更新手段によるデータ更新が、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータから、前記間接税相当分と前記交換取引分のデータを減算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとするものであってもよい。

【0009】また、例えば請求項4記載のように、前記有価価値取引が、間接税の徴収と引き換えに前記有価価値特定情報記録媒体の使用許可を得る使用許可取引であり、前記間接税徴収手段が、前記使用許可取引に応じた間接税相当分を徴収し、前記有価価値情報更新手段によるデータ更新が、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータから、前記間接税相当分のデータを減算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとするものであってもよい。

【0010】また、例えば請求項5記載のように、前記有価価値特定情報記録媒体により前記有価価値取引を行う間接税納税者に対して、前記間接税徴収情報を明示する明示手段を備える構成でもよい。また、例えば請求項6記載のように、前記間接税徴収手段が徴収する間接税の税額又は税率を変更可能に設定する設定手段を備えた構成でもよい。また、例えば請求項7記載のように、前記有価価値特定情報記録媒体が、前記間接税徴収情報記憶手段とは別個に、前記間接税徴収情報を記録可能である構成でもよい。

【0011】また、例えば請求項9記載のように、前記

有価価値取引が、前記有価価値特定情報で特定される有価価値の一部又は全部を、遊技媒体に交換して遊技媒体を貸し出す遊技媒体貸出取引であり、前記間接税徴収手段が、前記遊技媒体貸出取引に応じた間接税相当分を徴収し、前記有価価値情報更新手段によるデータ更新が、前記有価価値特定情報で特定される更新前の有価価値のデータから、前記間接税相当分と前記遊技媒体貸出取引分のデータを減算して得られるデータとし、該データを前記有価価値特定情報で特定される更新後の有価価値のデータとするものであってもよい。

【0012】また、請求項10記載の間接税徴収方法は、遊技媒体又は景品に交換可能な有価価値を特定する有価価値特定情報を記録可能な有価価値特定情報記録媒体を使用して遊技を行うことができる遊技場において、遊技者から間接税を徴収する間接税徴収方法であって、前記有価価値特定情報記録媒体に記録されている有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ更新を伴う有価価値取引の際に、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、又はこの有価価値のデータに加算又は減算されるデータを、遊技設備のデータ処理により間接税相当分だけ調整することによって、前記有価価値特定情報記録媒体を使用する遊技者から間接税を徴収することを特徴とする。

#### 【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明を遊技場（パチンコ店）に適用した例について説明する。

#### A. 間接税徴収システムの概念構成

まず、遊技場における間接税徴収システム（或いは間接税徴収方法）の概念構成について、図1によって説明する。図1において、符号100は遊技場、符号101は遊技者102が使用する有価価値特定情報記録媒体、符号103は遊技設備、符号104は有価価値情報記録手段、符号105は間接税徴収情報記憶手段、符号110は第三者機関を示している。ここで、有価価値特定情報記録媒体101は、具体的には磁気カードやICカードである（以下場合により、単にカード101という）。このカード101には、有価価値を特定する有価価値特定情報が記録される。この場合の有価価値は、遊技媒体又は景品に交換可能な有価価値であり、その具体的なデータとしては、金額（円）、遊技球数（貸出し可能球数又は／及び獲得賞球数）、遊技場で定められた度数（ポイント数）などがあり得る。また、カード101に記録される有価価値特定情報は、有価価値のデータ（有価価値情報）そのものでもよいが、有価価値情報を特定できるユーザ（遊技者）のID情報のみでもよい。また、カード101には、図9の符号D1に示すように、有価価値情報とID情報の両方が記録され、さらに間接税徴収情報（徴収税額などの情報）が記録されてもよい。また、カード101は、発行後に有価価値情報の加算ができない通常のプリペイドカードとして機能するものでも

よいし、発行後に有価価値情報の加算ができるものでもよい。また、カード101には、図7に示すように、情報の表示部101aが設けられて、例えば最新の間接税徴収に関する情報や有価価値情報（カード残高のデータ）が表示可能となっていてよい。

【0014】また、遊技設備103は、カード101と応答する応答手段（例えばカード101を受け入れてそのデータの読み出し又は／及び書き込みを行う装置）を備え、カード101を介して遊技者と有価価値取引を行う遊技場100におけるなんらかの設備である。具体的には、カード101を発行する券売機（カード発行機）や、カード101を使用してパチンコ球（遊技媒体）を貸し出す玉貸機（例えば、後述する図3に符号3で示すもの）などである。なお、有価価値取引は、カード101との応答に基づいて行われて、有価価値情報の更新（初期値書き込み含む）を伴う取引である。具体的には、遊技者の入金に対して新規のカード101を発行する発行取引や、カード101の有価価値特定情報で特定される有価価値のデータを入金額に応じて増加させる有価価値付加取引や、前記有価価値特定情報で特定される有価価値の一部又は全部を別形態価値に交換する交換取引や、間接税の徴収と引き換えにカード101の遊技場における使用許可を得る使用許可取引などが、この有価価値取引の態様としてあり得る。

【0015】また、有価価値情報記憶手段104は、前記有価価値特定情報で特定される有価価値情報を含む情報を記憶する手段であり、カード101内に設けられていてもよいし、カード101とは別個に設けられた記憶手段（例えば、遊技場の管理装置内の記憶手段）でもよい。或いは、有価価値情報が、カード101にも、また

カード101とは別個の記憶手段にも記憶される態様（有価価値情報記憶手段104が複数ある態様）でもよい。また、この有価価値情報記憶手段104には、例えば図9の符号D2に示すように、有価価値情報以外にも多数の情報（パスワードなどの情報）が、ID情報に対応して記憶される構成でもよい。次に、間接税徴収情報記憶手段105は、間接税徴収情報が記録される記憶手段であり、例えば、遊技場の管理装置内に設けられた記憶手段である。この間接税徴収情報記憶手段105には、例えば図9の符号D3に示すように、個別の徴収税額（有価価値取引毎の徴収税額）が、処理日（取引日）、ID情報、及び処理端末の番号と対応付けて記録される。なお、処理端末の番号とは、複数ある遊技設備103を識別するために付された番号である。第三者機関110は、間接税徴収に関する監督機関（例えば、税務署など）であり、必要に応じて遊技場100との間で間接税徴収に関する情報がやりとりされる。

【0016】そして図1の場合、遊技設備103が、本発明の間接税徴収手段及び有価価値情報更新手段としての機能を備えている。即ち、遊技設備103は、カード

101との応答に基づいて行われる有価価値取引に関連して、カード101に記録された有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、或いはこの有価価値のデータに対して加算又は減算されるデータを、間接税相当分だけ調整することによって間接税を徴収する。また、この有価価値取引と間接税の徴収に対応して、前記有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ更新を行う。

【0017】B. 間接税徴収システムの具体例

（a）第1形態例

次に、間接税徴収システム（或いは間接税徴収方法）の具体例である第1形態例を、図2乃至図5により説明する。図2は、間接税徴収処理を具体的に説明する図、図3は、前述の遊技設備103（図1）のひとつであるパチンコ装置1の正面図、図4は、間接税徴収システムの構成図、図5は、カード101による有価価値付加取引（間接税徴収含む）の処理内容を説明する図である。

（パチンコ装置の正面構成）まず図3により、本例のパチンコ装置1（遊技機）の正面構成及び全体構造について説明する。このパチンコ装置1は、図3に示すように、この場合いわゆるCR機（カードリーディング機）と称されるもので、大きく分けてパチンコ機2（遊技機本体）と、遊技媒体貸出装置としてのカード式玉貸機3とによって構成され、これらが対をなして設置される。カード式玉貸機3には、カードリーダライタ（記録媒体応答手段）が内蔵され、前面にはカード101が挿入されるカード挿入口4、紙幣投入口4a、表示部4b等が設けられている。なお、このカード式玉貸機3では、遊技者が投入した入金額に応じてカード101で特定される有価価値のデータを増額する有価価値取引（即ち、有価価値付加取引）が可能となっており、これによりパチンコ装置1は、本例の間接税徴収システムにおいて、後述する有価価値付加装置120として機能する。

【0018】パチンコ機2は、前面枠11がこの前面枠11の裏面側に配された機枠（図示省略）に対して開閉自在に取付けられ、遊技領域が形成された遊技盤10は、この前面枠11の上側中央部に取付けられている。また、この前面枠11には、その前面上側を覆うようにガラス枠13が開閉自在に取付けられ、このガラス枠13により保持されるガラス14（ガラス板、或いは透明プラスチックボード）を介して遊技盤10の遊技領域が視認可能となっている。また、このガラス枠13の下側には、開閉パネル15が配置され、前面枠11に対して開閉自在に取付けられている。さらに、この開閉パネル15の下側には、操作パネル16が前面枠11に対して通常は固定状態に設けられている。

【0019】また、遊技盤10の前面には、パチンコ玉などと呼ばれる遊技球（遊技媒体）を上方から落下させつつアウトあるいはセーフの判定を行う領域（後述する遊技領域31）が形成され、入賞口に玉が入って有効にセーフとなる場合は、所定数の遊技球が開閉パネル15

に設けられた上皿 17 に排出される（即ち、賞球として排出される）ように制御される。前面枠 11 の開閉側（図 1 において右側）の縁部には、前面枠 11 及びガラス枠 13 の施錠装置（図示省略）の鍵挿入部 21 が形成されている。ガラス枠 13 は、ほぼ中央に開口部 13a（遊技領域透視窓部）が形成され、この開口部 13a に対して前記ガラス 14 が保持されている。

【0020】開閉パネル 15 に設けられた上皿 17 は、賞球として又は貸玉として排出された発射前の遊技球を一時保持し、これら遊技球を前面枠 11 の裏面下側に設けられた発射装置（図示省略）への玉送り装置（図示省略）に順次供給するもので、この上皿 17 には、カード操作部 23 と、上皿 17 の遊技球を後述の下皿 26 に移す玉通路開閉用の押し釦 24 とが形成されている。ここで、カード操作部 23 には、玉貸機 3 に投入されたカード 101 の残高（有価価値のデータ）などを表示する表示器（図示略）と、遊技球を購入するときに操作される玉貸釦（詳細図示略）と、カード 101 を排出するときに操作されるカード排出釦（詳細図示略）と、玉貸しの有効状態を表示する玉貸し有効表示 LED（図示略）とが設けられている。また、操作パネル 16 には、灰皿 25 と、下皿 26 と、下皿 26 に貯留された玉を外部下方に抜くための玉抜きレバー 27 と、前記発射装置の操作を行う発射操作ハンドル 28 とが設けられている。なお、図 3 において符号 61 は、パチンコ装置 1 が設置される遊技島における各パチンコ装置上方の幕板に設けられた呼び出しランプ部であり、この呼び出しランプ部 61 には、遊技者に対する情報を表示するための表示部 62 が設けられている。

【0021】（遊技盤の正面構成）次に、遊技盤 10 の正面構成を説明する。図 1 に示すように、遊技盤 10 の前面には、ガイドレール 30 で囲まれることにより略円形の遊技領域 31 が形成されている。遊技盤 10 には、アウト球流入口（後述の変動入賞装置 34 の取付部材の後部にあり、図示省略）、変動表示装置 32（変動表示手段）、普通電動役物タイプの始動入賞口 33、変動入賞装置 34（大入賞口）、普図始動ゲート 35、36、複数の一般入賞口 37～42、42a、特図始動記憶表示器 43、普図表示器 44、普図始動記憶表示器 45、風車と呼ばれる打球方向変換部材 46（一部のみ符号付けで他は煩雑になるで略）、多数の障害釘（図示を省略）が設けられている。変動表示装置 12 は、画像、図柄などの識別情報（以下、場合により特図という）を表示可能な画面を備え、その画面には複数の変動表示領域を形成可能で、形成した変動表示領域のそれぞれに複数の特図を表示可能である。例えば、画面の略中央部に三つの変動表示領域が横 3 列に形成され、各変動表示領域には、数字や文字等よりなる特図を停止状態で表示（停止表示）したり、あるいは変動状態（例えば、縦方向にスクロールする状態）で表示（変動表示）したりするこ

とが可能である。

【0022】また、遊技盤 10 の周囲には遊技盤装飾部材 51 が配置されるとともに、サイドランプ 52、53 が配置されている。サイドランプ 52、53 は、いわゆる大当りの際に点滅あるいは点灯して遊技を装飾する電飾部材である。なお、遊技盤 10 における遊技領域 31 は、パチンコ球を用いて遊技を行うものであれば、例えば、いわゆる「第 1 種」に属するもの、あるいは、変動表示装置を備えた「第 3 種」に属するもの、あるいは他の機種等であってもよく、任意の構成をとり得るが、一例として本実施の形態では「第 1 種」に属するタイプのものを用いている。

【0023】（遊技設備全体構成）次に、パチンコ装置 1（遊技機及び玉貸機）を含む設備全体の構成（特に、間接税徴収システムとしての構成）について、図 4 によって説明する。遊技店には、有価価値付加装置 120 として機能するパチンコ装置 1 などが複数設置されるとともに、図 4 に示すように、管理装置 130 が遊技店の管理室などに設けられる。有価価値付加装置 120 は、遊技者が所持するカード 101 で特定される有価価値データを増額する有価価値付加取引が可能な装置であり、この場合、前述のパチンコ装置 1 がこの有価価値付加装置 120 に相当する。なお、パチンコ装置 1 以外の設備（例えば、券売機）が、この有価価値付加装置 120 として機能する態様でもよい。この有価価値付加装置 120 は、間接税徴収手段 121 と、設定手段 122 と、表示手段 123 と、入金手段 124 と、応答手段 125（記録媒体応答手段）とを備える。

【0024】応答手段 125 は、例えば、前述の玉貸機 3 に設けられたリードライタである。間接税徴収手段 121 は、応答手段 125 によるカード 101 との応答に基づいて行われる有価価値付加取引に関連して、カード 101 の有価価値特定情報で特定される有価価値のデータ、或いはこのデータに対して加算されるデータ（入金額に相当するデータ）から、入金額に応じた間接税相当分を差し引くことによって間接税を徴収する手段であり、例えばパチンコ装置 1 の処理手段（玉貸機 3 の制御装置、或いは遊技機 2 の制御装置）の処理機能によって実現される。なお、この間接税徴収手段 121 による間接税徴収機能は、具体的には、例えば図 2 に示すような処理で実現される。即ち、カード 101 と 1 万円紙幣が、例えば玉貸機 3 のカード挿入口 4 や紙幣投入口 4a から投入されたとすると、例えば税率 5% の間接税相当分（ $10000 \text{円} \times 5 / 105$ ）を入金額（ $10000 \text{円}$ ）から差し引いたデータ（ $10000 \text{円} \times 100 / 105$ ）を、有価価値のデータに加算される有価価値付加額（有価価値付加情報）として出力し、前記間接税相当分（ $10000 \text{円} \times 5 / 105 = 10000 \text{円} - \text{有価価値付加額}$ ）を間接税徴収額（間接税徴収情報）として出力する処理によって実現される。なお、間接税相当分の

1円未満の値は切り捨て、有価値付加額の1円未満の値は切り上げる。また、有価値付加情報や間接税徴収情報は、対応するID情報や日付情報とともに出力される（この場合、管理装置130へ送信される）。

【0025】次に、図4の設定手段122は、間接税の税率や税額を変更可能に設定する手段であり、間接税徴収手段121を構成する処理手段に対してデータ設定可能なディップスイッチなどによって構成される。また、表示手段123は、有価値取引を行う遊技者（間接税納税者）に対して、間接税徴収情報などを文字や数字として表示する手段で、本発明の明示手段に相当する。この表示手段123は、例えば、前述した図3の玉貸機3における表示部4bや、遊技機2におけるカード操作部23の表示器や、変動表示装置32、或いは呼び出しランプ部61の表示部62によって構成できる。また、この表示手段123は、有価値付加装置120以外に設けてもよい。例えば、前述したカード101の表示部101aによってこの表示手段123を構成してもよい。なお図8は、この表示手段123による各種表示例（例えば、変動表示装置32の画面での表示例）を示す図である。このうち図8（a）は、投入金額、税率、有価値付加情報（加算される有価値データ）としての付加金額、及び間接税額を表示する例、図8（b）は、付加金額と、更新後の有価値データとしての合計額（取引前の2821円に9524円を加えた額）を表示する例、図8（c）は、投入金額、税率、有価値付加情報としての遊技球付加数（ $9524円 \div 4 = 2381$ 個）、及び間接税額を表示する例である。また図7には、付加金額及び間接税額をカード101に表示する場合を例示している。また、入金手段124は、現金を識別して受け入れる機構であり、例えば、前述の紙幣投入口4aに挿入された紙幣を玉貸機3の内部に取り込んで、紙幣の真偽や種類を判別した後、図示省略した紙幣貯留部に紙幣を送り込んだり、偽札等であれば紙幣投入口4aに送り返す手段である。

【0026】一方、図4における管理装置130は、遊技店内に形成されたローカルエリアネットワーク（LAN）などを經由して各有価値付加装置120（パチンコ装置1など）から送信される遊技情報や間接税徴収情報などの信号を受信して、それら情報の出力や加工或いは記憶などを行う装置で、例えばパーソナルコンピュータシステム（以下、パソコンという）によって構成される。この管理装置130は、前述の有価値情報記憶手段104（図1）に相当する有価値情報記憶手段131と、有価値情報更新手段132と、前述の間接税徴収情報記憶手段105（図1）に相当する間接税徴収情報記憶手段133と、間接税徴収情報出力手段134とを備える。

【0027】ここで、各記憶手段131、133は、例えば、前記パソコンに備えられたRAM、ハードディス

ク（HD）、光磁気ディスク（MO）、コンパクトディスク（CD-RW）、EEPROM、或いはフラッシュメモリなどの各種記憶デバイスによって構成することができる。但し、電力供給停止時にはデータの記憶保持が不可能なデバイスの場合（例えば通常のRAMなどの場合）には、電源遮断時にも電力供給が可能なバックアップ電源手段を設けることが好ましい。また、有価値情報更新手段132は、前述の間接税徴収手段121の機能によって生成され出力された有価値付加情報（加算すべき有価値のデータ）に基づいて、有価値情報記憶手段131における該当する有価値情報を更新する手段であり、管理装置130の処理手段（例えば、前記パソコンのCPU等）の処理機能によって実現される。例えば、図2に示した前述の具体例の場合、金額では9524円分の有価値付加情報が有価値付加装置120から送信されてくるので、これに基づいて該当するIDに対応する有価値情報（有価値のデータ）をその分だけ増加させて更新するという処理機能が、管理装置130の処理手段に備えられており、この処理機能が有価値情報更新手段132に相当する。なお管理装置130には、同様にして、有価値取引等に伴う他のデータの更新を適宜行う機能も備えられている。例えば、間接税徴収手段121の前記機能によって生成されて有価値付加装置20から送信されてくる間接税徴収情報に基づいて、間接税徴収情報記憶手段133や有価値情報記憶手段131の間接税徴収情報のデータを更新する処理（例えば、図9符号D3のデータの追加記憶）や、遊技機2から適宜送信されてくる遊技情報に基づいて、有価値情報記憶手段131の遊技情報のデータを更新する処理なども行われる。

【0028】また、間接税徴収情報出力手段134は、図10に示すように、ディスプレイ135、プリンタ136、記録媒体137（フロッピーディスクや光磁気ディスクなど）などに、間接税徴収情報記憶手段133に記憶された間接税徴収情報を出力する管理装置130の機能である。また、上記管理装置130の間接税徴収情報出力手段134が、図10に示すように、第三者機関110のコンピュータシステムに、公衆通信網（公衆電話網やインターネットなど）或いは専用電話回線などのネットワーク138を介して接続され、間接税に関する情報（間接税徴収情報など）を管理装置130から第三者機関110に容易に送信可能となってもよい。

【0029】（有価値付加取引の処理内容）次に、本形態例の有価値付加取引（間接税徴収含む）の処理内容の一例について、図5により説明する。なお、有価値付加装置120としては、前述のパチンコ装置1（玉貸機3）を例に挙げて説明するが、有価値付加装置120として機能する他の設備（例えば券売機）でも同様の処理でよい。またここでは、カード101に有価値情報が登録されていない場合について説明する。まず、



パチンコ装置1の玉貸機3のカード挿入口4からカード101が挿入されると、応答手段125に相当する玉貸機3内のリーダライタがカード101に記録されているID情報（有価価値特定情報）を読み取り、このID情報が管理装置130に送信される（ステップS1）。

【0030】次いで管理装置130では、送信されたID情報が、有価価値情報記憶手段131に登録されている何れかのID情報と一致するか否かの認証を行う（ステップS2）。そして、この認証結果が否定的であれば、NG応答の信号が管理装置130からパチンコ装置1に送信され、パチンコ装置1でNG処理が実行される（ステップS3）。なお、NG処理は、例えば表示手段123にてエラー表示を行い、カード101をカード挿入口4に排出する（返却する）処理である。一方、前記認証結果が肯定的であると、有価価値情報記憶手段131に登録されている当該ID情報に対応する有価価値情報（例えば、残額が2821円であることを示すデータ）がパチンコ装置1に送信され、この有価価値情報（即ち、カード残額）が表示手段123に表示される（ステップS4）。なお、上記認証処理（ステップS2）においては、例えばユーザID毎（遊技者毎）に設定されたパスワードの照合確認をも行って、防犯性を向上させてもよい。この場合には、遊技者のパスワード入力の処理が必要になるとともに、例えば図9の符号D2に示すように有価価値情報記憶手段にパスワードのデータを事前に登録しておく必要がある。

【0031】次に、パチンコ装置1では、玉貸機3の紙幣投入口4aから紙幣が投入されたか否か判定され（ステップS5）、適正な紙幣（例えば、1万円札）が入金された場合には、前述した間接税徴収手段121の機能（図2参照）により、加算される有価価値付加額（有価価値付加情報）や間接税徴収額（間接税徴収情報）が演算されて管理装置130に送信される（ステップS6）。そして、管理装置130では、送信された上記有価価値付加額（例えば、9524円）や間接税徴収額（例えば、476円）のデータに基づいて、有価価値情報記憶手段131の該当する有価価値情報が更新されるとともに、間接税徴収情報記憶手段133や有価価値情報記憶手段131の間接税徴収情報のデータが更新される（ステップS7）、更新後の有価価値情報（カード残額）がパチンコ装置1に送信される（ステップS8）。

【0032】次に、更新後の有価価値情報を受信したパチンコ装置1では、表示手段123によって、有価価値取引や間接税徴収の内容を遊技者に明示するための表示（例えば、前述した図8に示す表示）を行う（ステップS9）。なおここで、図8（a）に示すような表示（カード残額を表示しないもの）を行う場合には、更新後の有価価値情報をパチンコ装置1に送信するステップS8の処理は必ずしも必要でない。その後、例えば前述のカード操作部23のカード排出鉤が押されることによ

て、カード101がカード挿入口4に返却される（ステップS10）。

【0033】（遊技媒体貸出取引の処理内容）次に、本形態例における遊技媒体貸出取引の処理内容の一例について、説明する。なお、ここでいう遊技媒体貸出取引とは、有価価値（カード残高）の減額に応じてパチンコ球（遊技媒体）を貸し出す取引であり、本発明の有価価値交換取引の一つである。まず、この場合も、カード挿入口4からカード101が挿入されると、有価価値付加取引における前述のステップS1～S4（図5）と同じ処理が実行される。そして、ステップS4が実行された状態（カードの認証結果が肯定的になった状態）において、カード操作部23の玉貸鉤が操作されると、カード残高の範囲内でこの操作で指定された分の遊技球（貸球）が上皿17に排出される（貸し出される）。また、貸球分の有価価値の情報又はカード残高から貸球分を差し引いた更新後の有価価値の情報が、管理装置130に送信されて、有価価値情報記憶手段131の有価価値情報の更新（有価価値情報を貸球分だけ減額する更新）が行われるとともに、必要に応じてカード101に記憶されている有価価値情報も同様に更新される。さらに、表示手段123には、更新後の有価価値の情報（減額後のカード残高）が表示される。

【0034】例えば、カード残高が12345円の状態で、500円分の玉貸しが指定されると、通常125（＝500÷4）個の遊技球が上皿17に排出され、カード残高の記憶値は11845円に更新されるとともに、表示手段123の残高表示が12345円から11845円に切り替わる。なお、挿入されたカード101の残高が玉貸しの最低単位（例えば100円）未満になると、カード操作部23の前述した玉貸し有効表示LEDが消灯して、玉貸しが不可能であることを、遊技者に知らせる。この場合遊技者は、前述の有価価値付加取引を行って、カード残高を入金によって増額すれば、再度玉貸し可能となる。即ち本形態例では、前述の有価価値付加取引を適宜行うことで、カード101を繰り返し使用して遊技を行うことができ、しかも前述の有価価値付加取引において、間接税徴収が円滑にかつ的確に実現される。

#### 【0035】（b）第2形態例

次に、間接税徴収システム（或いは間接税徴収方法）の具体例である第2形態例を、図6により説明する。図6は、間接税徴収システムの構成図である。なお、パチンコ装置の構成や間接税徴収処理は、第1形態例の内容（図2、3で説明したもの）と同じでよい。

（遊技設備全体構成）本形態例では、図6に示すように、有価価値情報更新手段132が有価価値付加装置120（例えば、パチンコ装置1）の機能として設けられ、有価価値情報記憶手段131がカード101の機能として設けられており、その他は図4に示した第1形態

例の構成と同じである。但しこの場合、ID情報やパスワードの情報等については、例えば管理装置130のなんらかの記憶手段によって登録しておく必要がある。

【0036】(有価価値付加取引の処理内容)次に、本形態例の有価価値付加取引(間接税徴収含む)の処理内容の一例について、説明する。例えば、パチンコ装置1の玉貸機3のカード挿入口4からカード101が挿入されると、応答手段125に相当する玉貸機3内のリーダライタがカード101に記録されているID情報(有価価値特定情報)を読み取り、このID情報が例えば管理装置130に送信される。次いで管理装置130では、送信されたID情報が、管理装置130に登録されている何れかのID情報と一致するか否かの認証を行う(パスワードの照合確認も行ってもよい)。そして、この認証結果が否定的であれば、NG応答の信号が管理装置130からパチンコ装置1に送信され、パチンコ装置1でNG処理が実行される。一方、前記認証結果が肯定的であると、その旨の信号(OK信号)がパチンコ装置1に送信され、この信号をパチンコ装置1では、有価価値情報記憶手段131(即ちカード101)に登録されている有価価値情報(即ち、カード残高)がパチンコ装置1に送信され、この有価価値情報が表示手段123に表示される。

【0037】次に、前記OK信号を受信したパチンコ装置1では、玉貸機3の紙幣投入口4aから紙幣が投入されたか否か判定され、適正な紙幣が入金された場合には、前述した間接税徴収手段121の機能(図2参照)により、加算される有価価値付加額や間接税徴収額が演算されて、この場合間接税徴収額の情報(間接税徴収情報)のみが管理装置130に送信される。そして、パチンコ装置1では、上記有価価値付加額や間接税徴収額のデータに基づいて、有価価値情報記憶手段131(カード101)の有価価値情報や間接税徴収情報のデータが更新され、更新後の有価価値情報(カード残額)などが表示手段123によって表示される。一方、管理装置130では、送信された上記間接税徴収額のデータに基づいて、間接税徴収情報記憶手段133の間接税徴収情報のデータが更新される。その後、例えば前述のカード操作部23のカード排出釦が押されることによって、カード101がカード挿入口4に返却される。

【0038】(遊技媒体貸出取引の処理内容)次に、本形態例における遊技媒体貸出取引の処理内容の一例について、説明する。カード101が挿入され、カードの認証結果が肯定的になった状態において、カード操作部23の玉貸釦が操作されると、カード残高の範囲内でこの操作で指定された分の遊技球(貸球)が上皿17に排出される。また、パチンコ装置1における有価価値情報更新手段132や応答手段125(玉貸機3のリーダライタ)の機能によって、カード残高から貸球分を差し引いた更新後の有価価値の情報が、カード101に更新登録

される。さらに、表示手段123には、更新後の有価価値の情報(減額後のカード残高)が表示される。これにより、本形態例でも、前述の有価価値付加取引を適宜行うことで、カード101を繰り返し使用して遊技を行うことができ、しかも前述の有価価値付加取引において、間接税徴収が円滑にかつ的確に実現される。

【0039】(c)第3形態例

次に、間接税徴収システム(或いは間接税徴収方法)の具体例である第3形態例を、図11乃至13により説明する。図11は、間接税徴収処理を具体的に説明する図、図12は、間接税徴収システムの構成図、図13は、カード101による遊技媒体貸出取引(間接税徴収含む)の処理内容を説明する図である。なお、パチンコ装置の構成は、第1形態例の内容(図3で説明したもの)と同じでよい。

(遊技設備全体構成)まず、パチンコ装置1(遊技機及び玉貸機)を含む設備全体の構成(特に、間接税徴収システムとしての構成)について、図12によって説明する。管理装置130の構成は、図4(第1形態例)と同じである。球貸し装置140は、遊技者が所持するカード101で特定される有価価値データを貸球に交換する遊技媒体貸出取引(有価価値交換取引の一種)が可能な装置であり、この場合、前述のパチンコ装置1(特に、玉貸機3)がこの球貸し装置140に相当する。なお、パチンコ装置1以外の設備(例えば、パチンコ機とセットで設置されていない単独の玉貸機)が、この球貸し装置140として機能する態様でもよい。この球貸し装置140は、間接税徴収手段141と、設定手段142と、表示手段143と、球払出手段144と、応答手段145(記録媒体応答手段)とを備える。このうち、設定手段142、表示手段143、及び応答手段145は、図4(第1形態例)における設定手段122、表示手段123、及び応答手段125と同様の要素であるため、説明を省略する。また、球払出手段144は、貸球の排出を行う手段で、遊技機2の裏面側に設けられたいわゆる排出ユニットや排出制御装置によって構成される。

【0040】間接税徴収手段141は、応答手段145によるカード101との応答に基づいて行われる遊技媒体貸出取引(有価価値交換取引)に関連して、前記遊技媒体貸出取引に応じた間接税相当分を、カード101の有価価値特定情報で特定される有価価値のデータから直接差し引くか、或いは前記有価価値のデータから減算される有価価値減算額のデータに加算することによって間接税を徴収する手段であり、例えばパチンコ装置1の処理手段(玉貸機3の制御装置、或いは遊技機2の制御装置)の処理機能によって実現される。なお、この間接税徴収手段141による間接税徴収機能は、具体的には、例えば図11に示すような処理で実現される。即ち、カード101が例えば玉貸機3のカード挿入口4から投入

され、500円分の玉貸しが遊技者の操作によって指令されたとなると、500円分に相当する125個の貸球を排出する一方で、例えば税率5%の間接税相当分(500円×5/100=25円)を間接税徴収額(間接税徴収情報)として出力し、この間接税相当分(25円)を球貸し分(500円)に加えたデータ(500円×105/100=525円)を、有価価値のデータから減算される有価価値減算額(有価価値減算情報)として出力する処理によって実現される。なお、有価価値減算情報や間接税徴収情報は、対応するID情報や日付情報とともに出力される(この場合、管理装置130へ送信される)。

【0041】(遊技媒体貸出取引の処理内容)次に、本形態例の遊技媒体貸出取引(間接税徴収含む)の処理内容の一例について、図13により説明する。なお、球貸し装置140としては、前述のパチンコ装置1(玉貸機3)を例に挙げて説明する。またここでは、カード101に有価価値情報が登録されていない場合について説明する。まず、パチンコ装置1の玉貸機3のカード挿入口4からカード101が挿入されると、図5(第1形態例)のステップS1～S4と同様の処理が実行される(ステップS11～S14)。

【0042】次にパチンコ装置1では、ステップS12の認証結果が肯定的になった状態において、球貸し要求があったか否か、即ちカード操作部23の玉貸釦が操作されたか否か判定される(ステップS15)。そして、球貸し要求があった場合には、所定数の貸球の排出が球払出手段144によって実行されるとともに、前述した間接税徴収手段141の機能(図11参照)により、減算される有価価値減算額(有価価値減算情報)や間接税徴収額(間接税徴収情報)が演算されて管理装置130に送信される(ステップS16)。そして、管理装置130では、送信された上記有価価値減算額(例えば、525円)や間接税徴収額(例えば、25円)のデータに基づいて、有価価値情報記憶手段131の該当する有価価値情報が更新されるとともに、間接税徴収情報記憶手段133や有価価値情報記憶手段131の間接税徴収情報のデータが更新され(ステップS17)、更新後の有価価値情報(カード残額)がパチンコ装置1に送信される(ステップS18)。

【0043】次に、更新後の有価価値情報を受信したパチンコ装置1では、表示手段123によって、遊技媒体貸出取引や間接税徴収の内容を遊技者に明示するための表示を行う(ステップS19)。なおここで、カード残額を表示しない場合には、更新後の有価価値情報をパチンコ装置1に送信するステップS18は必ずしも必要でない。その後、例えば前述のカード操作部23のカード排出釦が押されることによって、カード101がカード挿入口4に返却される(ステップS20)。これにより、本形態例でも、間接税徴収が円滑にかつ的確に実現

される。また本形態例でも、前述の有価価値付加取引(間接税徴収は不要)が可能な構成とすることで、カード101を繰り返し使用して遊技を行うことができるようにしてもよい。但し本形態例は、上述したような遊技媒体貸出取引において間接税徴収を行うものであるもので、有価価値付加取引(即ちカード残高の増額)が不可能な通常のプリペイドカードにも適用可能である。

#### 【0044】(d)第4形態例

次に、間接税徴収システム(或いは間接税徴収方法)の具体例である第4形態例を、図14乃至16により説明する。図14は、間接税徴収処理を具体的に説明する図、図15は、間接税徴収システムの構成図、図16は、カード101の使用許可取引(間接税徴収含む)の処理内容を説明する図である。なお、パチンコ装置の構成は、第1形態例の内容(図3で説明したもの)と同じでよい。

(遊技設備全体構成)まず、パチンコ装置1(遊技機及び玉貸機)を含む設備全体の構成(特に、間接税徴収システムとしての構成)について、図14によって説明する。管理装置130の構成は、図4(第1形態例)と同じである。使用許可設定装置150は、間接税の徴収と引き換えにカード101の遊技場における使用許可を得る使用許可取引(有価価値交換取引の一種)が可能な装置であり、この場合、前述のパチンコ装置1(特に、玉貸機3)がこの使用許可設定装置150に相当する。なお、パチンコ装置1以外の設備(例えば、券売機)が、この使用許可設定装置150として機能する態様でもよい。この使用許可設定装置150は、間接税徴収手段151と、設定手段152と、表示手段153と、使用許可設定手段154と、応答手段155(記録媒体応答手段)とを備える。このうち、設定手段152、表示手段153、及び応答手段155は、図4(第1形態例)における設定手段122、表示手段123、及び応答手段125と同様の要素であるため、説明を省略する。

【0045】使用許可設定手段154は、間接税の徴収と引き換えにカード101に使用許可の情報(許可情報)を設定する手段であり、例えばパチンコ装置1の処理機能によって実現される。なお、この使用許可は、特定の期間(例えば、当日のみなど)に限って有効なものとすべきであり、また、特定の遊技場(一つ又は複数の遊技場)でのみ有効なものであってもよい。間接税徴収手段151は、応答手段155によるカード101との応答に基づいて行われる使用許可取引(有価価値交換取引)に関連して、前記使用許可取引に応じた間接税相当分を、カード101の有価価値特定情報で特定される有価価値のデータから差し引くことによって間接税を徴収する手段であり、例えばパチンコ装置1の処理手段(玉貸機3の制御装置、或いは遊技機2の制御装置)の処理機能によって実現される。なお、この間接税徴収手段151による間接税徴収機能は、具体的には、例えば図1

4に示すような処理で実現される。即ち、カード101が例えば玉貸機3のカード挿入口4から投入され、そのカード101に有効な使用許可設定がなされていないと、例えば1日当りの使用許可に対応する間接税500円を間接税徴収額（間接税徴収情報）として出力し、この間接税分のデータ（500円）を、有価価値のデータから減算される有価価値減算額（有価価値減算情報）として出力する処理によって実現される。なお、有価価値減算情報や間接税徴収情報は、対応するID情報や日付情報とともに出力される（この場合、管理装置130へ送信される）。

【0046】（使用許可取引の処理内容）次に、本形態例の使用許可取引（間接税徴収含む）の処理内容の一例について、図16により説明する。なお、使用許可設定装置150としては、前述のパチンコ装置1（玉貸機3）を例に挙げて説明する。またここでは、カード101に有価価値情報や許可情報が登録されない場合について説明する。まず、パチンコ装置1の玉貸機3のカード挿入口4からカード101が挿入されると、図5（第1形態例）のステップS1～S4と同様の処理が実行される（ステップS21～S24）。但し、ステップS22の認証結果が肯定的になったときには、有価価値情報記憶手段に登録されている有価価値情報に加えて許可情報のデータが、管理装置130からパチンコ装置1に送信される。

【0047】次にパチンコ装置1では、ステップS22の認証結果が肯定的になったときに、使用許可が不要か否か、即ちカード101のID情報に対して有効な許可情報が設定されているか否かを判定され、有効な許可情報が設定されていない場合には、使用許可設定処理を行う（ステップS25）。使用許可設定処理は、該当のID情報に対してその日時からその遊技場で有効な許可情報を設定するための情報（使用許可設定情報）を送信する処理である。そして、パチンコ装置1では、上記使用許可設定処理が使用許可設定手段154によって実行されるとともに、前述した間接税徴収手段151の機能（図14参照）により、減算される有価価値減算額（有価価値減算情報）や間接税徴収額（間接税徴収情報）が演算されて管理装置130に送信される（ステップS26）。そして、管理装置130では、送信された上記有価価値減算額（例えば、500円）や間接税徴収額（例えば、500円）のデータに基づいて、有価価値情報記憶手段131の該当する有価価値情報が更新されるとともに、間接税徴収情報記憶手段133や有価価値情報記憶手段131の間接税徴収情報のデータが更新され（ステップS27）、更新後の有価価値情報（カード残額）がパチンコ装置1に送信される（ステップS28）。

【0048】次に、更新後の有価価値情報を受信したパチンコ装置1では、表示手段153によって、使用許可取引や間接税徴収の内容や結果を遊技者に明示するため

の表示を行う（ステップS29）。なおここで、カード残額を表示しない場合には、更新後の有価価値情報をパチンコ装置1に送信するステップS28は必ずしも必要でない。その後、例えば前述のカード操作部23のカード排出釦が押されることによって、カード101がカード挿入口4に返却される（ステップS30）。なお、カード排出釦が操作されなければ、この使用許可取引に引き続いて例えば前述の遊技媒体貸出取引等が実行されてもよい。これにより、本形態例でも、間接税徴収が円滑にかつ的確に実現される。また本形態例でも、前述の有価価値付加取引（間接税徴収は不要）が可能な構成とすることで、カード101を繰り返し使用して遊技を行うことができるようにしてもよい。但し本形態例は、上述したような使用許可取引において間接税徴収を行うものであるので、有価価値付加取引（即ちカード残高の増額）が不可能な通常のプリペイドカードにも適用可能である。

【0049】以上説明した間接税徴収システムによれば、以下の効果を得ることができる。

（1）遊技場の設備が有価価値取引に関連して自動的に間接税分の有価価値データを徴収する機能を備えるため、遊技店が間接税分を遊技者に課すために景品交換の交換率の調整や釘調整といっためんどろな作業を行う必要がなくなり、遊技店の税金処理負担が削減できる。

（2）遊技設備の処理機能として間接税分の有価価値データが徴収されるので、徴収が行われる有価価値取引の種類や徴収率を所望の条件や値に設定することで、間接税の税率や税制度の趣旨に合致した公平で的確な徴収

（遊技者への課金）が容易に可能となる。特に、釘調整などによる従来の徴収方式（遊技者への課金方式）に比べて、遊技店間或いは遊技機間でのばらつき（或いは時間的なばらつき）のない安定的かつ統一的な徴収が可能となる。

【0050】（3）また、記録媒体（カード101）に対応する有価価値データを調整することで、間接税を徴収するので、1円単位での徴収も容易であり、半端な税率や税額にも容易に対応可能である。即ち、納税者（遊技者）が小銭を用意したり、徴収する事業者側（遊技店側）でつり銭を容易したり、記録媒体の発行機等の設備に小銭の返却機能を設けたりする必要が全くない。また、従来の設備に比べて、データの処理が変わるだけであるので、既設の設備をソフト的に改造するだけで、容易に間接税の徴収が可能となる。

（4）また、徴収税額に関する間接税徴収情報を記憶する間接税徴収情報記憶手段133や、間接税徴収情報を出力する間接税徴収情報出力手段134を備えるので、徴収データを遊技店の税務担当者等が計算する必要や記録しておく必要が必ずしもなく、必要に応じて出力手段134によって読み取ったり第三者機関110に送信したりすることが可能であって、極めて便利となる。

【0051】(5)また、間接税を徴収する有価価値取引が、入金額に応じた有価価値を加算する有価価値付加取引である場合、或いは、有価価値の一部又は全部を遊技媒体に交換する遊技媒体貸出取引である場合などには、税金が前払いされることになり、特に消費税の徴収にとって好ましいものとなる。また、遊技の勝ち負けに無関係に間接税の徴収が可能となる。

(6)また、間接税を徴収する有価価値取引が、間接税の徴収と引き換えに記録媒体(カード101)の使用許可を得る使用許可取引である場合には、実質的に、記録媒体を使用する場所(この場合、遊技店)への入場に対して税金が支払われることになり、特に入場税の徴収にとって好ましいものとなる。また、遊技の勝ち負けに無関係に間接税の徴収が可能となる。

【0052】(7)また、記録媒体により有価価値取引を行う間接税納税者(この場合、遊技者)に対して、間接税徴収情報を明示する明示手段(この場合、表示手段123など)を備えるため、遊技者の理解が得られ易く、透明性の高い間接税徴収が可能となる。

(8)また、徴収する間接税の税額又は税率を変更可能に設定する設定手段122を備えるため、税制改正に伴う税率の変更や地域毎の税額の違いなどに伴う有価価値の徴収量又は徴収率の設定変更が容易に可能であり、間接税を徴収する事業者(遊技店)の税金処理負担がさらに削減できる。

(9)また、記録媒体(カード101)に、間接税徴収情報記憶手段133とは別個に間接税徴収情報を記録する態様の場合には、別個に記憶された間接税徴収情報を必要に応じて照合することで、不正を防止できる。また、納税者である記録媒体の使用者(この場合、遊技者)が、間接税徴収情報を確認可能となるように記録媒体に記録すれば、過誤による不当な徴収などを防止可能である。

【0053】なお、本発明は上記実施の形態に限られず、各種の変形、応用があり得る。例えば、上記実施の形態では、有価価値交換取引として遊技媒体貸出取引を例に挙げたが、これに限られない。賞球として獲得された獲得球数のデータが有価価値として記録媒体に対応して記憶されていて、この有価価値を景品に交換する取引において、同様に間接税を徴収する態様でもよい(例えば、2000個の獲得球データがあり、1200個の景品と交換する場合、 $1200 \times 5\% = 60$ 個分の獲得球データを消費税として徴収する態様でもよい)。なお、景品には、一般景品(CD、たばこ、お菓子など)の他、特殊景品(第三者への販売目的の景品)も含まれる。また、記録媒体で特定される有価価値(金額に等価なもの)を、遊技価値(遊技球数などの遊技に直接使用される有価価値)に変換する取引の際に、同様に間接税を徴収する態様でもよい(例えば、2000円の金額データがあり、500円分を遊技球数データと交換する場

合、 $500 \times 5\% = 25$ 円分のコインデータを消費税として徴収する態様でもよい)。また、例えば有価価値交換取引に関連して間接税を徴収する場合に、取り引きされる有価価値の量に応じて間接税額を決定するのでなく、1回の取引毎に一定額の間接税を徴収する態様(例えば、1回の玉貸し当り100円を徴収するといった態様)でもよい。

【0054】また、本発明の間接税徴収システムは、上記実施の形態のように複数の装置からなる構成でもよいが、一つの装置によって構成される態様(例えば、図4における有価価値付加装置120に本システムの構成要素である有価価値情報記憶手段などが全て内蔵された態様)も当然あり得る。また本発明は、プリペイドカードやICカードなどの記録媒体を使用してなんらかの取引を行うことが可能な事業所(レストラン、小売店、デパートなど)であれば、遊技場に限られず広く適用して、同様の効果を得ることができる。但し遊技場では、既述したとおり、間接税の的確な徴収が特に困難であるという固有の問題点があり、効果が顕著である。また本発明は、間接税の徴収に均等なものとして例えば手数料の徴収にも応用可能であり、同様の効果が得られる。手数料としては、遊技場設備の利用料や、リサイクル・廃棄などの処理費用の利用者負担に対する遊技者の応分の支払等がある。また本発明は、間接税と例えば手数料の両方の徴収に適用してもよい。また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

#### 【0055】

【発明の効果】本発明によれば、有価価値取引に関連して自動的に間接税分の有価価値データが徴収されるため、間接税を徴収する事業者の税金処理負担が削減できる。特に、請求項8記載のように本発明が遊技場に適用された場合には、遊技店が間接税分を遊技者に課すために景品交換の交換率の調整や釘調整といっためんどうな作業を行う必要がなくなり、遊技店の税金処理負担が削減できる。また、事業所の設備の処理機能として間接税分の有価価値データが徴収されるので、徴収が行われる有価価値取引の種類や徴収率を所望の条件や値に設定することで、間接税の税率や税制度の趣旨に合致した公平で的確な徴収(納税者への課金)が容易に可能となる。特に遊技店の場合には、釘調整などによる従来の徴収方式(遊技者への課金方式)に比べて、遊技店間或いは遊技機間でのばらつき(或いは時間的なばらつき)のない安定的かつ統一的な徴収が可能となる。

【0056】また、記録媒体に対応する有価価値データを調整することで、間接税を徴収するので、1円単位での徴収も容易であり、半端な税率や税額にも容易に対応

可能である。即ち、納税者が小銭を用意したり、徴収する事業者側でつり銭を容易したり、記録媒体の発行機等の設備に小銭の返却機能を設けたりする必要が全くない。また、従来の設備に比べて、データの処理が変わるだけであるので、既設の設備をソフト的に改造するだけで、容易に間接税の徴収が可能となる。また、徴収税額に関する間接税徴収情報を記憶する間接税徴収情報記憶手段や、間接税徴収情報を出力する間接税徴収情報出力手段を備えるので、徴収データを事業所の税務担当者等が計算する必要や記録しておく必要が必ずしもなく、必要に応じて上記出力手段によって読み取ったり第三者機関に送信したりすることが可能であって、極めて便利となる。

【0057】また、請求項2に記載のように、間接税を徴収する有価価値取引が入金額に応じた有価価値を加算する有価価値付加取引である場合、或いは、請求項9に記載のように、有価価値の一部又は全部を遊技媒体に交換する遊技媒体貸出取引である場合などには、税金が前払いされることになり、特に消費税の徴収にとって好ましいものとなる。また遊技場の場合には、遊技の勝ち負けに無関係に間接税の徴収が可能となる。また、請求項4に記載のように、間接税を徴収する有価価値取引が、間接税の徴収と引き換えに記録媒体の使用許可を得る使用許可取引である場合には、実質的に、記録媒体を使用する場所（例えば、遊技場）への入場に対して税金が支払われることになり、特に入場税の徴収にとって好ましいものとなる。また遊技場の場合、遊技の勝ち負けに無関係に間接税の徴収が可能となる。

【0058】また、請求項5記載のように、記録媒体により有価価値取引を行う納税者（例えば、遊技者）に対して、間接税徴収情報を明示する明示手段を備える場合には、納税者の理解が得られ易く、透明性の高い間接税徴収が可能となる。また、請求項6記載のように、徴収する間接税の税額又は税率を変更可能に設定する設定手段を備える場合には、税制改正に伴う税率の変更や地域毎の税額の違いなどに伴う有価価値の徴収量又は徴収率の設定変更が容易に可能であり、間接税を徴収する事業者の税金処理負担がさらに削減できる。また、請求項7記載のように、記録媒体に間接税徴収情報記憶手段とは別個に間接税徴収情報を記録する態様の場合には、別個に記憶された間接税徴収情報を必要に応じて照合することで、不正を防止できる。また、納税者である記録媒体の使用者が、間接税徴収情報を確認可能となるように記録媒体に記録すれば、過誤による不当な徴収などを防止可能である。

【0059】

【図面の簡単な説明】

【図1】間接税徴収システムの概念構成を示す図である。

【図2】間接税徴収処理（第1形態例）を説明する図で

ある。

【図3】パチンコ装置の正面図である。

【図4】間接税徴収システムの構成（第1形態例）を示す図である。

【図5】間接税徴収システムの処理内容（第1形態例）を示す図である。

【図6】間接税徴収システムの構成（第2形態例）を示す図である。

【図7】記録媒体を示す図である。

【図8】間接税徴収情報等の表示例を示す図である。

【図9】記録媒体等におけるデータ内容を示す図である。

【図10】間接税徴収情報出力手段を説明する図である。

【図11】間接税徴収処理（第3形態例）を説明する図である。

【図12】間接税徴収システムの構成（第3形態例）を示す図である。

【図13】間接税徴収システムの処理内容（第4形態例）を示す図である。

【図14】間接税徴収処理（第4形態例）を説明する図である。

【図15】間接税徴収システムの構成（第4形態例）を示す図である。

【図16】間接税徴収システムの処理内容（第4形態例）を示す図である。

【符号の説明】

1 パチンコ装置（遊技設備、有価価値付加装置、球貸し装置、使用許可設定装置）

3 カード式玉貸機（記録媒体応答手段）

4 b 表示部（明示手段）

23 カード操作部（明示手段）

32 変動表示装置（明示手段）

62 表示部（明示手段）

100 遊技場

101 有価価値特定情報記録媒体

101 a 表示部（明示手段）

103 遊技設備

104, 131 有価価値情報記憶手段

105, 133 間接税徴収情報記憶手段

115 徴収情報出力部（徴収データ出力手段）

120 有価価値付加装置

121, 141, 151 間接税徴収手段

122, 142, 152 設定手段

123, 143, 153 表示手段（明示手段）

125, 145, 155 応答手段（記録媒体応答手段）

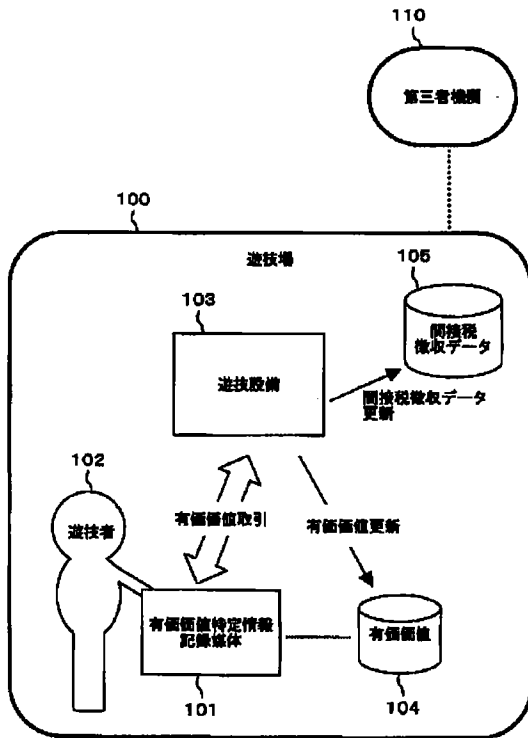
50

130 管理装置

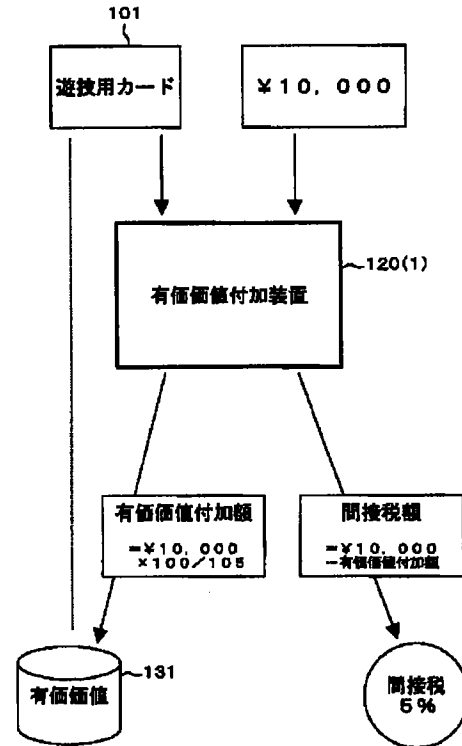
132 有価価値情報更新手段

134 間接税徴収情報出力手段

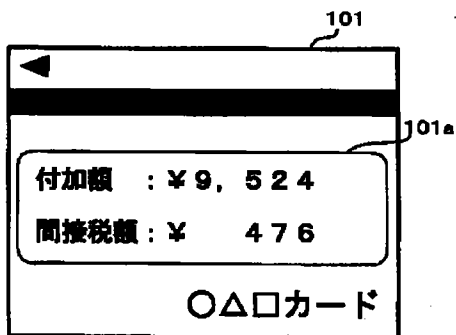
【図1】



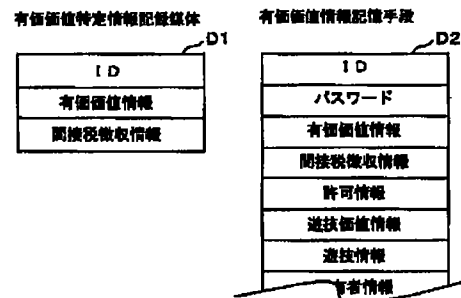
【図2】



【図7】



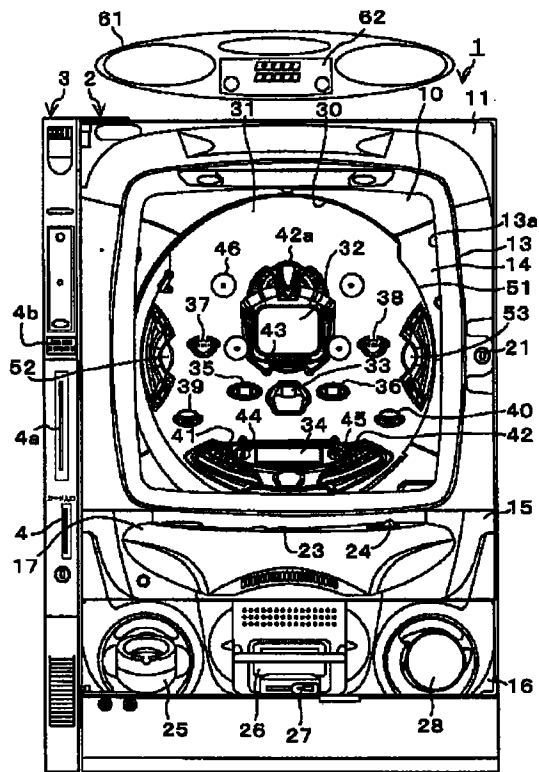
【図9】



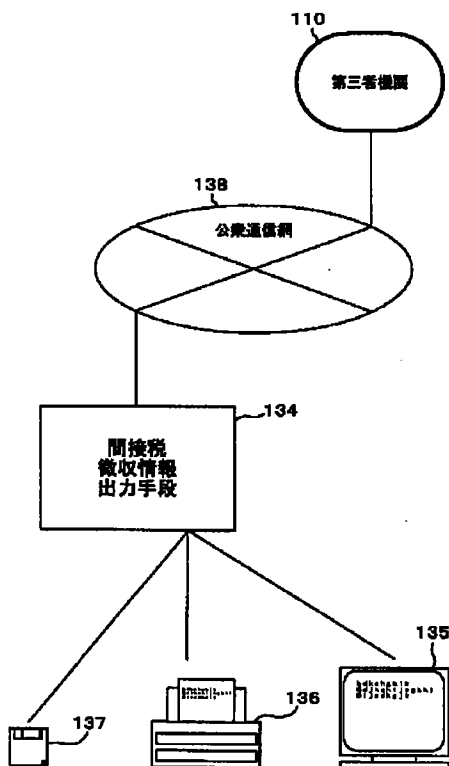
間接税徴収情報記憶手段

処理日	ID	処理端末	徴収税額
...	...	...	...
○月△日	12345	100	476
○月△日	23456	103	476
○月△日	64321	102	238
○月△日	22222	100	159
○月△日	82823	202	476
○月△日	9	122	159

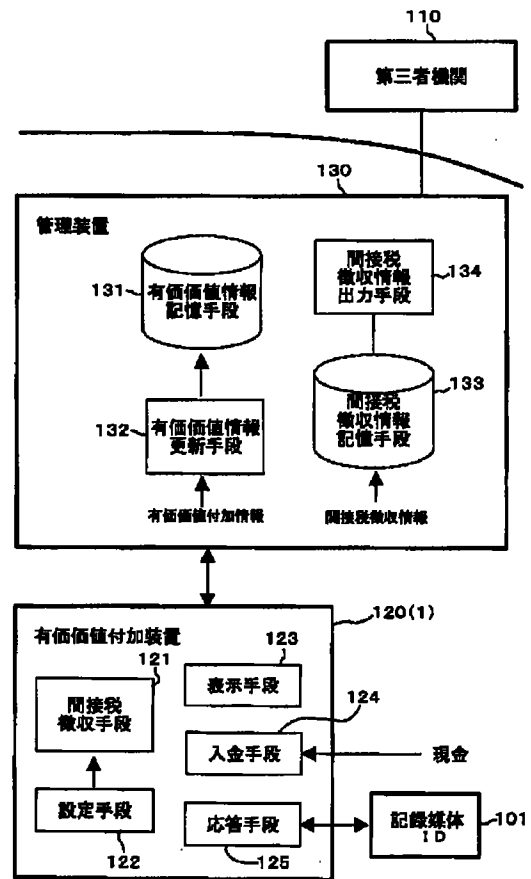
【図3】



【図10】

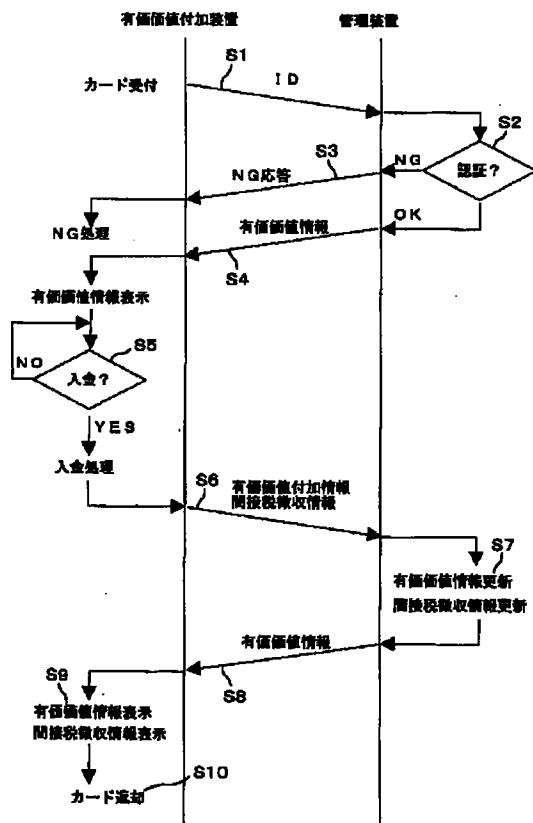


【図4】

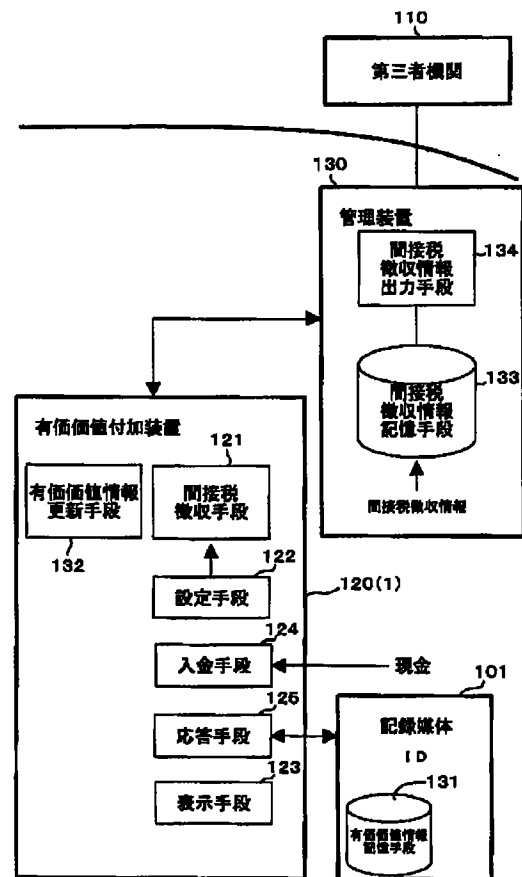




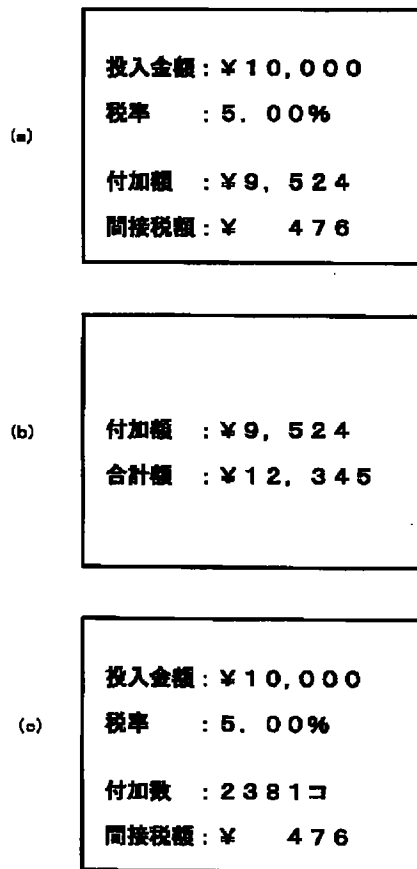
【図5】



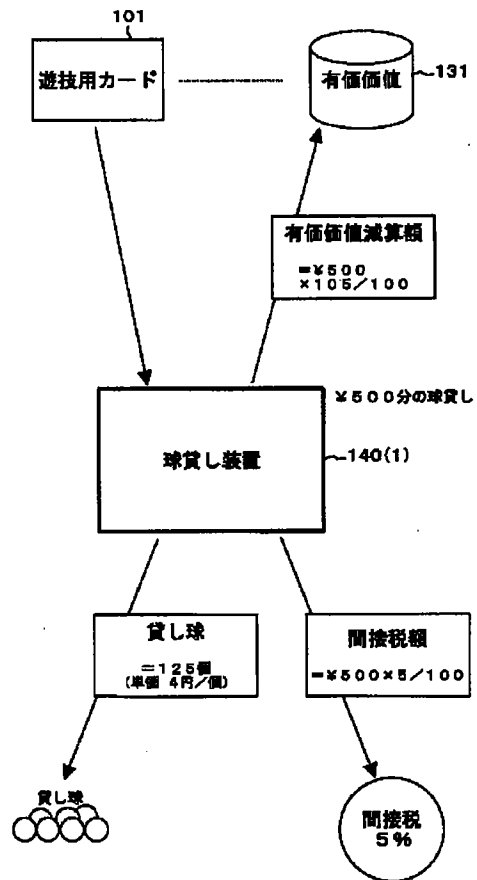
【図6】



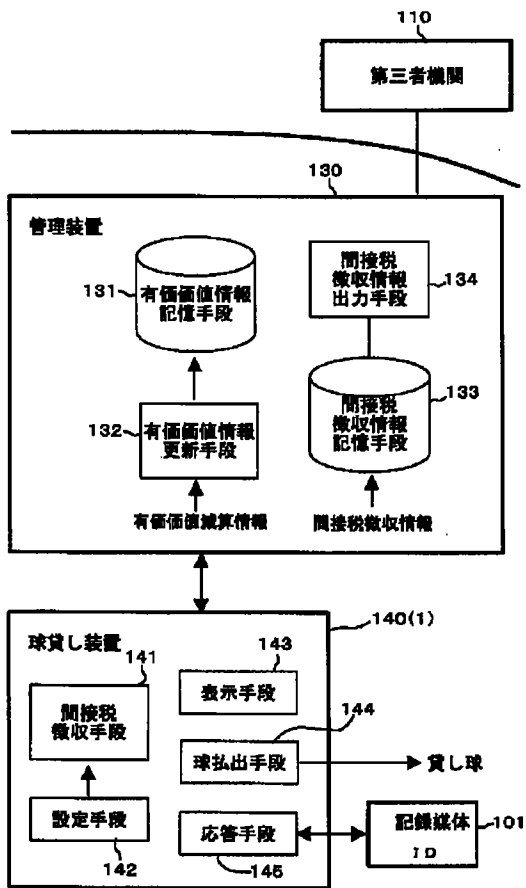
【図8】



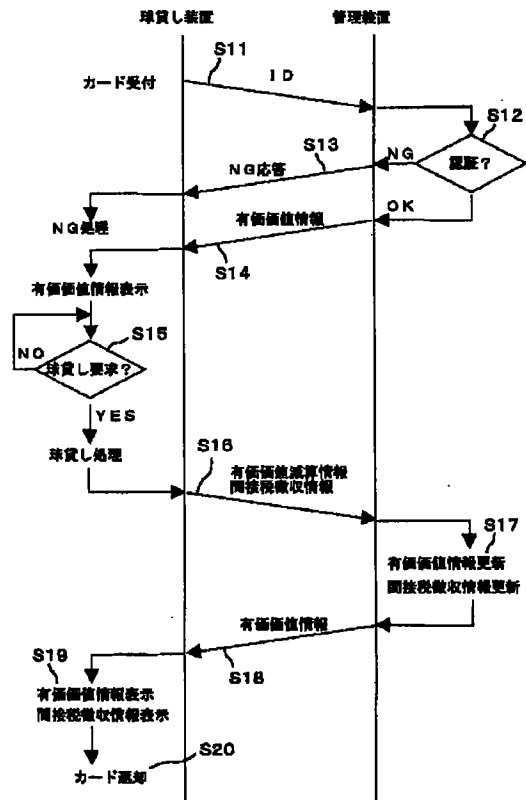
【図11】



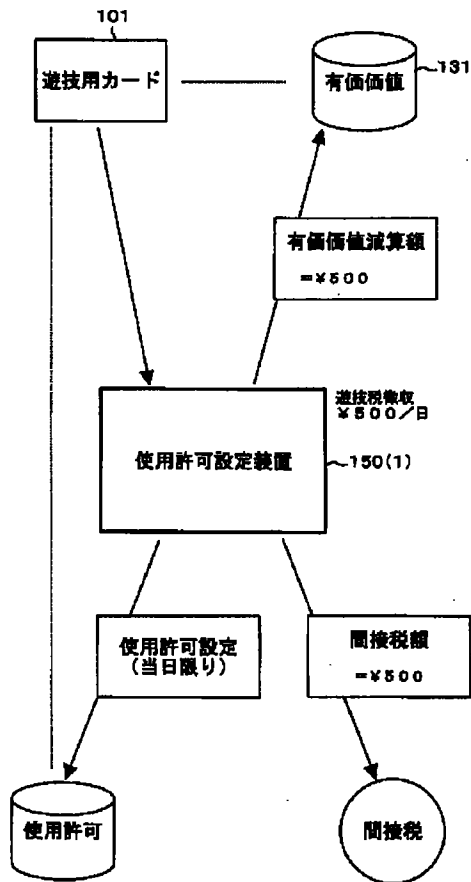
【図12】



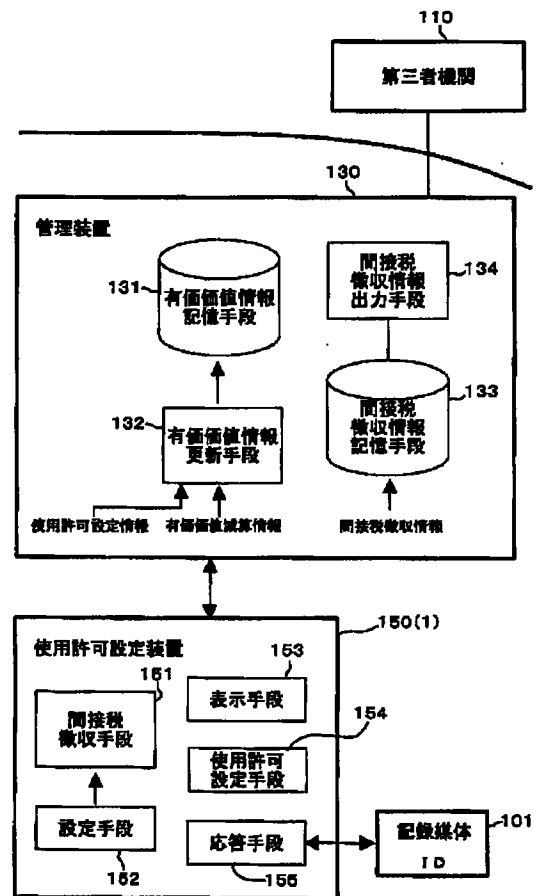
【図13】



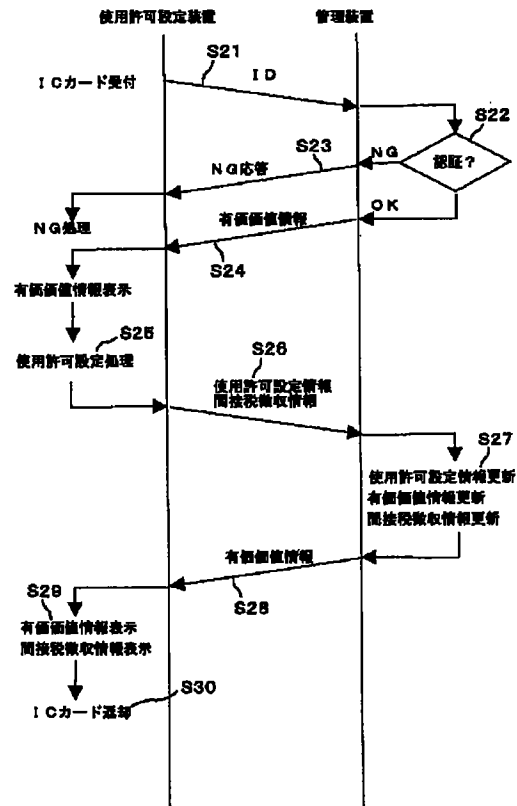
【図14】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

(51)Int. Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 5 2

F I

A 6 3 F 7/02

テーマコード(参考)

3 5 2 F

Fターム(参考) 2C088 BB01 BB21 BB23 BB25 BB30

BC77 BC80 CA02 CA35

5B049 AA06 BB00 BB62 CC39 EE02

EE21

5B055 CB00